



Realiza los siguientes ejercicios. De cada ejercicio debes adjuntar el código fuente y una captura de pantalla del resultado de la ejecución.

1. Implementa una clase Bicicleta (partiendo del modelo UML que está anexo abajo). Una vez creada la clase, implementa el método main dando los siguientes pasos:
  - Crea un objeto de la clase Bicicleta mediante el constructor con una velocidad de 25 km/h, cadencia de 90 ppm y de color roja.
  - Muestra la bicicleta.
  - Baja la cadencia en 10 ppm
  - Acelera en 5 km/h
  - Frena (El método frenar lleva la velocidad a 0).
  - Muestra la bicicleta.
  - Crea un segundo objeto Bicicleta con el constructor vacío y asignándole los atributos posteriormente con los mismos valores que la primera bicicleta.
  - Muestra la segunda bicicleta.(5 puntos)
2. Implementa las clases Ingrediente y Receta (partiendo de los modelos UML que están anexos abajo). Una vez creadas las clases. Implementa un método main que introduzca por teclado los valores de los atributos para crear una receta. Se preguntará cuántos ingredientes lleva la receta. Una vez introducidos los valores mostrar la receta.(5 puntos)

Bicicleta
-Velocidad (int) -Cadencia (int) -Color (String)
+Bicicleta() +Bicicleta(int, int, String) +setVelocidad(int):void +getVelocidad():int +setCadencia(int):void +getCadencia():int +setColor(String):void +getColor():String +subirCadencia(int):void +bajarCadencia(int):void +frenar():void +acelerar(int):void +mostrarBicicleta():void

Receta
-Nombre(String) -Elaboracion(String) -Duración(int) -ingredientes (Ingrediente [])
+Receta(String, String, int, Ingrediente[]) +setNombre(String):void +getNombre():String +setElaboracion(String):void +getElaboracion():String +setDuracion(int):void +getDuracion():int +mostrarReceta():void

Ingrediente
-Nombre(String) -Cantidad (int) -Unidad(String)
+Ingrediente(String, float, String,) +setNombre(String):void +getNombre():String +setCantidad(int):void +getCantidad():int +setUnidad(String):void +getUnidad():String